

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平6-71049

(43)公開日 平成6年(1994)3月15日

(51)Int.Cl.<sup>5</sup>

A 6 3 F 9/22

識別記号

庁内整理番号

F I

技術表示箇所

F

J

1/02

Z 8907-2C

G 0 6 K 7/00

U 8945-5L

審査請求 未請求 請求項の数 2(全 7 頁)

(21)出願番号

特願平4-230099

(71)出願人 000132471

株式会社セガ・エンタープライゼス  
東京都大田区羽田1丁目2番12号

(22)出願日

平成4年(1992)8月28日

(72)発明者 広田 進

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会  
社セガ・エンタープライゼス内

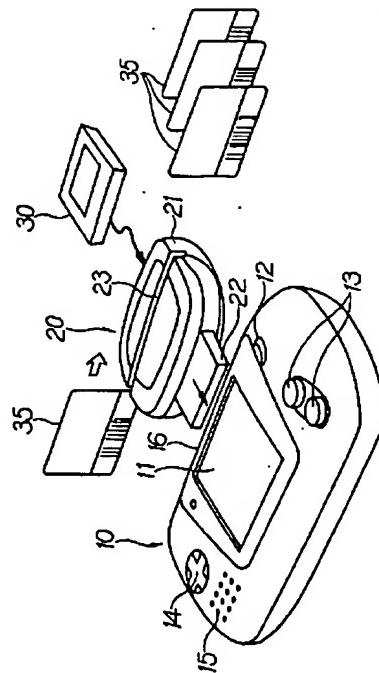
(74)代理人 弁理士 北野 好人

(54)【発明の名称】 ゲーム装置用バーコード読取装置

(57)【要約】

【目的】 ゲーム装置にデータを入力して、新たなゲームデータを加えたり、ゲームデータを変更したりすることができるゲーム装置用バーコード読取装置を提供する。

【構成】 ゲーム装置10の入力端子16に接続され、バーコードを読み取るバーコード読取装置20を有し、バーコード読取装置20により読み取られたバーコードカード35のバーコード情報を入力端子16を介してゲーム装置10に出力する。



1

## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲーム装置の入力端子に接続され、バーコードを読み取るバーコード読取り部を有し、前記バーコード読取り部により読み取られたバーコード情報を前記入力端子を介して前記ゲーム装置に出力することを特徴とするゲーム装置用バーコード読取装置。

【請求項2】 請求項1記載のゲーム装置用バーコード読取装置において、

直列データ信号を並列データ信号に変換する直並列データ変換部を有し、前記バーコード読取り部から出力されるバーコード情報の直列データ信号を前記直並列データ変換部により並列データ信号に変換して前記入力端子を介して前記ゲーム装置に出力することを特徴とするゲーム装置用バーコード読取装置。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【産業上の利用分野】 本発明はゲーム装置用バーコード読取装置に関する。

## 【0002】

【従来の技術】 ゲームカートリッジを交換して種々のゲームを行う家庭用のテレビゲーム装置が登場して数年が経過し、近年は多種多様なゲームが開発され、そのゲーム内容も益々高度化複雑化している。テレビゲーム装置によりゲームを行う場合には、そのゲーム専用のゲームカートリッジを装着し、操作ボタンからのコントロールデータによりゲームをコントロールして進行させる。

## 【0003】

【発明が解決しようとする問題点】 このように従来のテレビゲーム装置の場合、テレビゲーム装置にデータを入力するには、ゲームカートリッジによりゲームデータを入力するか、操作ボタンにより操作データを入力するしかなかった。このため、新たなゲームデータを加えたり、ゲームデータを変更したりすることが非常に困難であった。

【0004】 本発明の目的は、ゲーム装置にデータを入力して、新たなゲームデータを加えたり、ゲームデータを変更したりすることができるゲーム装置用バーコード読取装置を提供することにある。

## 【0005】

【問題を解決するための手段】 上記目的は、ゲーム装置の入力端子に接続され、バーコードを読み取るバーコード読取り部を有し、前記バーコード読取り部により読み取られたバーコード情報を前記入力端子を介して前記ゲーム装置に出力することを特徴とするゲーム装置用バーコード読取装置によって達成される。

## 【0006】

【作用】 本発明によれば、バーコードを読み取るバーコード読取り部を設け、バーコード読取り部により読み取られたバーコード情報をゲーム装置に出力するようにしたので、ゲーム装置にデータを入力して、新たなゲーム

2

データを加えたり、ゲームデータを変更したりすることができます。

## 【0007】

【実施例】 本発明の第1の実施例によるゲーム装置用バーコード読取装置を図1乃至図3を用いて説明する。本実施例はポータブルゲーム装置用のバーコード読取装置である。ポータブルゲーム装置10の中央には、ゲーム内容を表示するための液晶表示パネル11が設けられている。液晶表示パネル11の右側には、操作ボタンとしてゲームを一時停止するためのポーズボタン12と、ゲームをコントロールするためのコントロールボタン13が設けられている。液晶表示パネル11の左側には、操作ボタンとして、ゲームをコントロールするための十字ボタン14と、ゲーム音を発生するためのスピーカ15が設けられている。

【0008】 ポータブルゲーム装置10の上辺にはゲームカートリッジ30を装着するためのコネクタ16が設けられている。本実施例のバーコード読取装置20は、ポータブルゲーム装置10のゲームカートリッジ用のコネクタ16に装着するタイプのものである。本体21の下辺に、ポータブルゲーム装置10のコネクタ16に接続するためのコネクタ22が設けられている。本体21の上辺にはゲームカートリッジ30を装着するためのコネクタ(図示せず)が設けられている。

【0009】 バーコード読取装置20の本体21中央には溝23が形成されている。バーコードが記載されたバーコードカード35を本体21の溝23に通すと、バーコード読取装置20によりバーコードが読み取られる。バーコード読取装置20の主要部を図2に示す。バーコード読取装置20には、図2に示すように、バーコードを読み取るためのバーコード読取り部24と、バーコード読取り部24からの直列データ信号を並列データ信号に変換するための直並列データ変換部26が設けられている。

【0010】 バーコード読取り部24からは、読み取ったバーコードの濃淡に応じた直列データ信号が出力される。この直列データ信号は、直並列データ変換部26によりバーコードのデータ内容を表す並列データ信号に変換され、コネクタ16を介してポータブルゲーム装置10に出力される。ポータブルゲーム装置10の内部に、バーコードの濃淡に応じた直列データ信号をバーコードのデータ内容を表す並列データ信号に変換する直並列データ変換部(図示せず)が設けられている場合には、図3に示すように、バーコード読取装置20に直並列データ変換部を設けることなく、バーコード読取り部24から出力される直列データ信号を、コネクタ16を介してポータブルゲーム装置10に出力する。

【0011】 このように本実施例によればバーコードカードをバーコード読取装置により読み取らせることによりポータブルゲーム装置にデータを入力することができる

ので、新たにゲームデータを加えたり、ゲームデータを変更したりすることができる。本発明の第1の実施例によるゲーム装置用バーコード読取装置を用いてゲームデータを入力するタイプのゲームの具体例を図4を用いて説明する。

【0012】このゲームはバーコード入力の新しいレーシングゲームである。今までのレーシングゲームのように車を直接コントロールするのではなく、レーシングチームの監督又はオーナーとしてレースに参加するものである。エントリーするドライバとマシンが記録されたバーコードカードを多数枚用意する。多数枚のバーコードカードから選択したバーコードカードに記載されたドライバとマシン同志を戦わせて勝敗を決定する。なお、バーコード読取装置は一般的のバーコードも読めるので、一般の商品に付されたバーコードを切り抜いてオリジナルなバーコードカードを作成してレースに参加してもよい。

【0013】ポータブルゲーム装置10にバーコード読取装置20を装着すると共に、このレーシングゲームのゲームカートリッジ30を装着する。まず、電源スイッチをオンする(ステップS100)と、液晶表示パネル11にレース(RACE)か練習走行(PRACTICE)かを選択するための画像が表示される。プレイヤは十字ボタン14により画像上のカーソルを動かしてコントロールボタン13によりレース(RACE)か練習走行(PRACTICE)かを選択する(ステップS101)。

【0014】レースが選択されると、図4左側のステップS102からステップS112が実行される。まず、ポータブルゲーム装置10により天候(CONDITION)と周回数(LAPS)がランダムに選択され、その選択結果が液晶表示パネル11に表示される(ステップS102、S103)。

【0015】次に、液晶表示パネル11に表示された画像中の「ENTRY1」が点滅する(ステップS104)ので、一方のプレイヤが多数のバーコードカード35から選択したバーコードカード35をバーコード読取装置20の溝23に挿入する。バーコード読取装置20はバーコードカード35中のバーコードを読み取り、その内容がポータブルゲーム装置10に入力される(ステップS105)。

【0016】次に、液晶表示パネル11に表示された画像中の「ENTRY2」が点滅する(ステップS106)ので、他方のプレイヤが多数のバーコードカード35から選択したバーコードカード35をバーコード読取装置20の溝23に挿入する。バーコード読取装置20はバーコードカード35中のバーコードを読み取り、その内容がポータブルゲーム装置10に入力される(ステップS107)。

【0017】これにより、両方のプレイヤのドライバと

マシンのエントリが終了し(ステップS108)、レースの準備が完了する。次に、液晶表示パネル11に表示された画像中のスタートシグナルが点灯する(ステップS109)。スタートシグナルが青になったときにコントロールボタン13を押すと(ステップS110)、レースが開始される(ステップS111)。

【0018】レースのスタートと同時にタイマもスタートして経過時間も自動的にカウントされる。バーコードカード35により入力されたデータに基づいてレースが展開され、規定の周回数を走り終えるとレースが終了して、勝敗が決定される(ステップS112)。このときタイムも記憶される。その後、ステップ101に戻る。

【0019】ステップS101で練習走行が選択されると、図4右側のステップS113からステップS120が実行される。まず、液晶表示パネル11に天候(CONDITION)と周回数(LAPS)を選択するための画像が表示される。プレイヤは十字ボタン14により画像上のカーソルを動かしてコントロールボタン13により、天候(CONDITION)と周回数(LAPS)を選択する(ステップS113、114)。

【0020】次に、液晶表示パネル11に表示された画像中の「ENTRY1」が点滅する(ステップS115)ので、多数のバーコードカード35から選択したバーコードカード35をバーコード読取装置20の溝23に挿入してバーコードを入力する(ステップS116)。画面中の「ENTRY1」の点滅が停止した後、ポータブルゲーム装置10がランダムに相手を選択して「ENTRY2」に自動的にエントリする。このようにして練習走行の準備が完了する。

【0021】次に、液晶表示パネル11に表示された画像中のスタートシグナルが点灯する(ステップS117)。スタートシグナルが青になったときにコントロールボタン13を押すと(ステップS118)、レースが開始される(ステップS119)。レースのスタートと同時にタイマもスタートして経過時間も自動的にカウントされる。バーコードカード35により入力されたデータとポータブルゲーム装置10がランダムに選択したデータに基づいてレースが展開され、規定の周回数を走り終えるとレースが終了して、勝敗が決定される(ステップS120)。このときタイムも記憶される。その後、ステップ101に戻る。

【0022】本発明の第2の実施例によるゲーム装置用バーコード読取装置を図5を用いて説明する。本実施例はテレビジョン画面を利用したテレビゲーム装置用のバーコード読取装置である。ゲーム装置本体40の上面には、ゲームカセット60を装着するためのコネクタ41が設けられている。ゲーム装置本体40の前面にはコントローラ50、52を接続するための2つのコネクタ42、43が設けられている。一方、コントローラ50、52にもゲーム装置本体40のコネクタ42、43に接

5

続するためのコネクタ51、53が設けられている。

【0023】本実施例のバーコード読取装置60は中央に溝61が形成されている。バーコードが記載されたバーコードカード35を溝61に通すと、バーコード読取装置60によりバーコードが読み取られる。バーコード読取装置60には、コントローラ用のコネクタ42、43に接続すると共に、コントローラ50、52のコネクタ51、53が接続されるような特殊な形状をしたコネクタ62が設けられている。

【0024】例えば、ゲーム装置本体40のコネクタ42にバーコード読取装置60のコネクタ62を接続し、このコネクタ62にコントローラ50のコネクタ51を接続する。ゲーム装置本体40のコネクタ43には他方のコントローラ52のコネクタ53を接続する。このように本実施例によれば、テレビゲーム装置に対しても、バーコードカードをバーコード読取装置により読み取らせることによりデータを入力することができる。

#### 【0025】

【発明の効果】以上の通り、本発明によれば、バーコードを読み取るバーコード読取り部を設け、バーコード読取り部により読み取られたバーコード情報をゲーム装置に出力するようにしたので、ゲーム装置にデータを入力して、新たなゲームデータを加えたり、ゲームデータを変更したりすることができる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第1の実施例によるゲーム装置用バーコード読取装置を示す斜視図である。

【図2】本発明の第1の実施例によるゲーム装置用バーコード読取装置の主要部のブロック図である

【図3】本発明の第1の実施例によるゲーム装置用バ-

30 62…コネクタ

コード読取装置の主要部の変形例を示すブロック図である

【図4】本発明によるバーコード読取装置を用いるゲームの具体例のフローチャートである。

【図5】本発明の第1の実施例によるゲーム装置用バーコード読取装置を示す斜視図である。

#### 【符号の説明】

10…ポータブルゲーム装置

11…液晶表示パネル

10 12…ボーズボタン

13…コントロールボタン

14…十字ボタン

15…スピーカ

16…コネクタ

20…バーコード読取装置

21…本体

22…コネクタ

23…溝

24…バーコード読取り部

20 26…直並列データ変換部

30…ゲームカートリッジ

35…バーコードカード

40…ゲーム装置本体

41…コネクタ

42、43…コネクタ

50、52…コントローラ

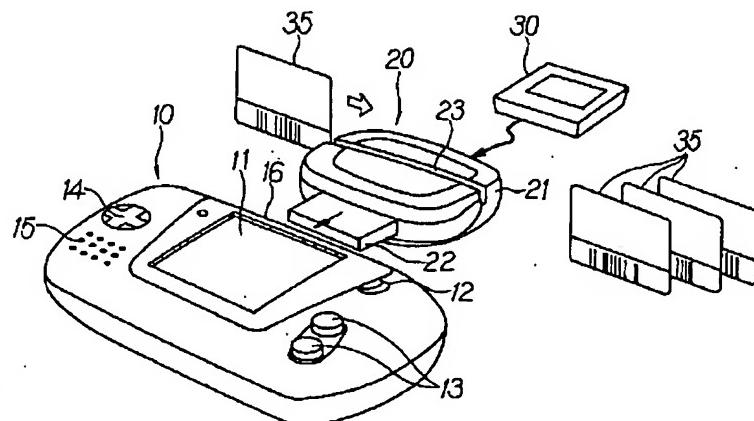
51、53…コネクタ

60…バーコード読取装置

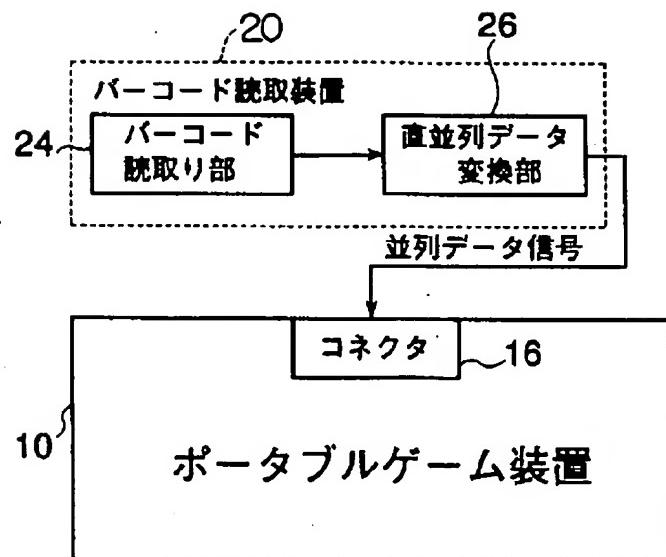
61…溝

62…コネクタ

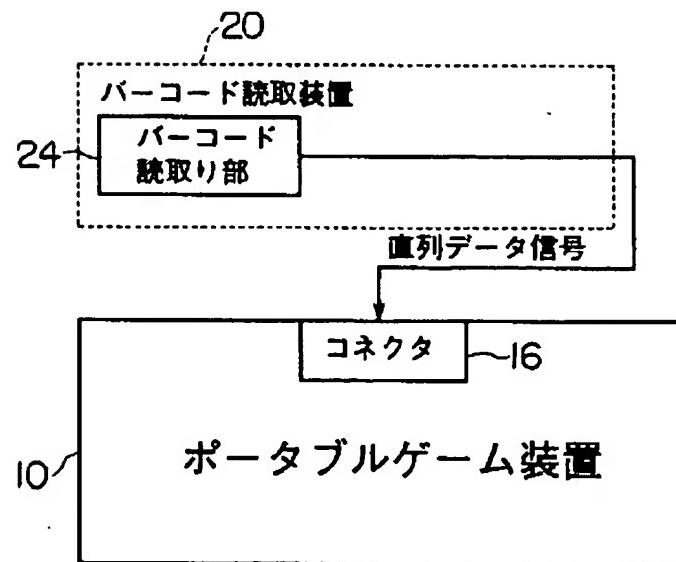
【図1】



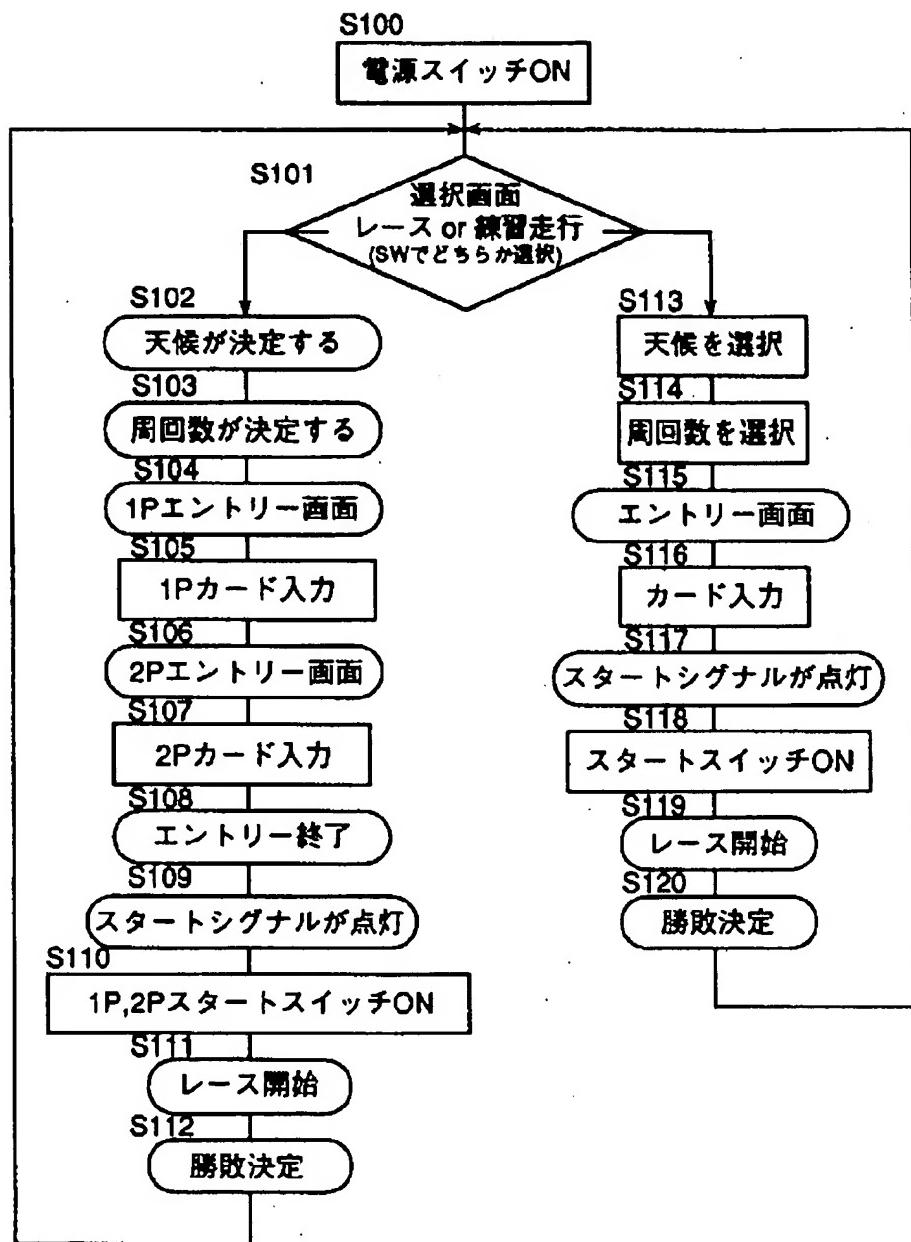
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

